

Morgana De Franceschi Hoefel

Produção de bíblia para viabilização de série animada

Juju Mágica

Projeto de Conclusão de Curso submetido(a) ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Design.
Orientador: Clovis Geyer Pereira, Me.

Florianópolis

2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca
Universitária da UFSC.

<p>Franceschi Hoefel, Morgana De Produção de bíblia para viabilização de série animada : Juju Mágica / Morgana De Franceschi Hoefel ; orientador, Clovis Geyer Pereira - Florianópolis, SC, 2016. 51 p.</p>
<p>Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Graduação em Design.</p>
<p>Inclui referências</p>
<p>1. Design. 2. Animação. 3. Série Animada. 4. pré produção. I. Geyer Pereira, Clovis . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.</p>

Morgana De Franceschi Hoefel

**PRODUÇÃO DE BÍBLIA PARA VIABILIZAÇÃO DE SÉRIE
ANIMADA:JUJU MÁGICA**

Este Relatório foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Design”, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 10 de junho de 2016.

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Clovis Geyer Pereira, Me.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Gustavo Eggert Boehs, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Monica Stein, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a memória de meu avô que sempre me incentivou a desenhar e sonhava com meu sucesso.

AGRADECIMENTOS

Sou muito grata primeiramente a minha família que sempre me apoiou e incentivou, principalmente no ramo das artes e ilustração.

Em especial meus pais os quais deram suporte e condições de executar este trabalho, além de sempre me incentivar a tomar minhas próprias decisões a cerca de minha carreira.

Sou grata também a meu querido orientador que me acompanhou desde o primeiro semestre de animação até a minha conclusão de curso e se tornou além de professor, meu segundo pai, que muitas vezes me orientou, ou tentou orientar, por caminhos menos tortuosos e perigosos, com respeito e carinho.

Também gostaria de agradecer a equipe da Animaking, por serem sempre compreensivos e simpáticos para com essa etapa da minha vida, em especial Paolo Conti que auxiliou no desenvolver deste projeto com ideias e informações privilegiadas sobre a produção de uma série animada.

Não posso esquecer de mencionar aqui também meu namorado e parceiro de estudos, que sempre fez todo o possível para me ajudar, inclusive chamar minha atenção quanto a rendimentos e prazos quando eu me distraía.

Meu irmão que prontamente deu sua opinião a cerca da construção da historia, universo e personagens.

Meus amigos que apesar da minha ausência e falta de disponibilidade continuaram nutrindo carinho por mim, torcendo por mim e me incentivando a concluir mais esta etapa.

Minha gata que passou horas sentada a meu lado fazendo companhia enquanto eu produzia este trabalho e que sentiu minha falta quando me mudei, deixando-a sob os cuidados atenciosos de meus pais.

Assim como todos os seres humanos e outros animais que contribuíram, conscientemente ou não, em diversas etapas desta minha caminhada até aqui.

A todos vocês, o meu carinho e muito obrigada!

“(…) Hó! minha Ilha encantadora, Meu
fraco é sempre te amar. Pois tu és catita
bruxinha Que repousa sobre o mar.”
(Cascaes, Franklin, 1974)

Resumo:

Este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo final produzir uma bíblia de uma série animada, cuja história se inspira no ambiente e cultura regional de Florianópolis, com a finalidade de gerar um projeto para a televisão nacional e possivelmente internacional, planejada com 13 episódios de 11 minutos de duração cada, voltada para o público infantil de 9 a 12 anos, capaz de ser vendido diretamente para canais ou estúdios.

A série se utilizará de características do meio ambiente de Florianópolis, assim como parte do folclore regional, para poder dar mais credibilidade ao universo e personagens.

Palavras Chave: projeto de série, animação, série animada, séries animadas nacionais, cultura regional, Florianópolis.

Abstract:

This course conclusion project has the ultimate goal to produce an animated series bible, whose story is inspired by the environment and regional culture of Florianópolis, in order to generate a project for national and possibly international television, planned with 13 episodes 11 minutes duration each , aimed at children aged 9 to 12 years old, able to be sold directly to channels or studios.

The series will use Florianópolis environment features, as well as part of regional folklore, in order to give more credibility to the universe and it's characters.

Keywords: Series project, animation, animated series, national animated series, regional culture, Florianopolis.

Sumário

1. Introdução	15
1.1. Apresentação do Tema	15
1.2. Objetivos	16
1.2.1. Objetivo Geral:	16
1.2.2. Objetivos Específicos:	17
1.3. Justificativa	17
1.4. Metodologia	21
1.4.1. Descobrir:	22
1.4.2. Definir:	22
1.4.3. Desenvolver:	22
1.4.4. Entregar:	22
1.5. Delimitação	22
2. A Construção de uma bíblia de série animada	25
2.1. Descoberta e pesquisa de material:	25
2.1.1. O conceito de Juju Magica	26
2.1.2. O universo de Juju Magica	26
2.1.3. Os Personagens de Juju Magica:	29
2.2. Definindo a série Juju Mágica:	34
2.2.1. Conceitualizando Juju Mágica:	34
2.2.2. Definindo o universo da Ilha da Magia:	34
2.2.5 Sobre os dados técnicos	40
2.2.4. As personalidades:	35
2.2.4.1. Júlia (Juju)	35
2.2.4.2. Tatí	36
2.2.4.3. Vó Teza	36
2.2.4.4. Os pais de Júlia, Jaque e Beto	37
2.2.4.5. Os amigos de Júlia	37
2.2.4.6. As bruxas Geraldina e Osmar	37
2.2.4.7. Dalva, a bruxa má:	38
2.2.4.8. O Boi Tata	39
2.2.5. Sobre o cenário	39
3. Conclusão	41
4. Apêndices	41
5. Referências	52

1. Introdução

1.1. Apresentação do Tema

Hoje no contexto do mercado de animação, a maneira mais eficiente de se apresentar e vender uma série é através de uma guia com detalhes do seriado explicados superficialmente, denominada de bíblia.

Na construção da bíblia deve-se pensar no trabalho como um todo, da técnica a ser empregada na produção, aos programas necessários, público alvo, continuação da história e possíveis políticas de incentivo para dar suporte até a etapa futura de produção efetiva do produto.

Tendo em vista os recentes sucessos das séries animadas 2D brasileiras *Peixonauta* (TV Pinguim, 2009) e *Meu Amigãozão* (2DLab, 2010) ambas animações infantis exibidas no canal *Discovery Kids* com duas temporadas de exibição cada, assim como também *Historietas Assombradas Para Crianças Malcriadas* (Glaz, 2013) com 2 temporadas em exibição e *Irmão do Jorel* (Copa Studio, 2014) e com uma temporada produzida mais outra confirmada, que por sua vez abrangem um público infanto-juvenil e são exibidas no canal *Cartoon Network*, com histórias originais e crescente popularidade, juntamente com outras séries internacionais, tais como *Adventure Time* (Frederator, 2010) a qual já se encontra em sua sétima temporada de exibição no canal e *Steven universe*, (Cartoon Network Studios, 2013) com três temporadas e também crescente popularidade, é que foi decidido o tema deste projeto de conclusão de curso.

Buscando um resultado com possibilidade de comercialização, também é importante conhecer da produção, segundo Nesteriuk (2011):

Na maioria dos casos, uma série de animação para televisão requer uma grande estrutura de produção, distribuição e comercialização, que permita à série “se pagar” e também se popularizar, preferencialmente para além de seu país de origem. Nessa indústria, os Estados Unidos ocuparam papel praticamente hegemônico até os anos 70, quando os animes japoneses passam a ser exibidos com maior frequência fora do Japão. Há alguns anos, países como Canadá, Espanha, França e Inglaterra também têm conquistado maior espaço na

criação e desenvolvimento de desenhos animados no mercado internacional.

NESTERIUK (2011), *Dramaturgia de Série de Animação*, pg 58.

Este é um projeto que contempla diversas etapas, uma vez que será necessário também um planejamento maior sobre o universo, personagens e o tipo de história a ser desenvolvido. Além disso, tem o objetivo de utilizar as leis de incentivo à produção nacional para lançar uma série que valorize a cultura local, com personagens críveis e carismáticos e um roteiro criativo, de boa qualidade, assim como proporcionar material diferenciado para um portfólio de animação, além da proposta de série como possível produto a ser comercializado.

Não apenas o Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira, Portaria Ministerial nº 68, de 10 de outubro de 2008, tem auxiliado na produção nacional, outras políticas de incentivo como editais públicos de audiovisual nacionais e regionais tem sido feitos ao longo do tempo. Alguns de temática livre para a produção, enquanto outros visam um tema educativo ou social, porém todos exigem a apresentação de um guia ou uma bíblia da série para o *pitching* final.

Após concluído o projeto, espera-se poder lançar uma animação *teaser* na web e fazer uma exibição teste da mesma com o público alvo, crianças de nove a doze anos, para poder ter uma opinião sobre elementos e demais características a serem mudados dentro da animação para poder aperfeiçoá-la e, por fim, vendê-la a um estúdio ou canal de TV para poder produzir os episódios.

Consequentemente, a intenção também é criar uma personagem principal que permita que o público alvo se identifique e possam torcer por ela em momentos de perigo, assim como acompanhar o crescimento pessoal de uma personagem imperfeita, como o que ocorre com “*Steven*”, de *Steven Universe*, um garoto normal que só quer se divertir e ser uma criança, mas se vê envolvido em um mundo de seres superpoderosos, de certa forma mágico.

1.2.Objetivos

1.2.1.Objetivo Geral: A finalidade do trabalho é criar um projeto para série animada e assim desenvolver uma bíblia para apresentar o produto para venda junto a canais de TV paga.

1.2.2.Objetivos Específicos:

- I. Pesquisar fauna, flora, tradições e folclores de Florianópolis, mais especificamente do bairro Rio Vermelho, onde ainda tem uma grande extensão de mata nativa;
- II. Criar personagens que possam valorizar os costumes e cenários de Santa Catarina;
- III. Criar um universo para o curta baseado em pesquisas (cenário, ambiente, trama geral);
- IV. A bíblia Consiste em: material gráfico de pré produção, assim como ficha técnica de personagens e da serie, isso em formato de livro para ser impresso e mais facilmente exposto.

1.3.Justificativa

O Brasil está crescendo no mercado de séries animadas, o governo tem incentivado a produção nacional tanto por leis como a lei Rouanet, que possibilita pessoas físicas ou Jurídicas possam destinar verba para obras culturais em troca de isenção do valor no imposto de renda, quanto pela disponibilização do financiamento através da Ancine, assim como pelos editais públicos lançados periodicamente tanto na esfera federal, quanto estaduais e municipais..

Também a maior parte da produção comercial nacional tem sido voltada para seriados animados, em geral direcionada para publico infantil e infanto-juvenil.

O tema foi desenvolvido tendo em vista estas políticas governamentais, como na lei 2003-projeto de lei 1821/03, que tem como objetivo incorporar gradativamente desenhos animados brasileiros na televisão, que, ainda segundo Nesteriuk (2011), surgiu ao ser reconhecido a economia gerada pelo setor de animação, assim como sua importância cultural. Pouco tempo após a criação da lei, outras ações e medidas de incentivo a produção nacional foram criados, editais voltados apenas para animação, por exemplo, forneceram um grande avanço, uma vez que anteriormente projetos de animação competiam juntamente com outros de live action, que pelas

diferenças de produção, tornavam a avaliação inviável. Além disso em 2008 foi criado também o Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira, que vem financiando projetos.

Estas políticas aliadas a crescente popularidade de uma nova geração de animações 2D, proporciona um ambiente muito favorável para a venda e produção do projeto.

Com a crescente demanda e as leis de incentivo também surgiram novos estúdios produzindo efetivamente séries animadas, especialmente em técnica 2D, com os estúdios 2DLab, TV Pinguim, Copa Studios, Glaz, SuperToons e Mariana Caltabioto com séries já em produção e outros como Belli Studio, AnimaKing, Tortuga Studios, Combo Studio, entre outros com séries em fase de venda e pré produção. Apresentando um cenário otimista para o mercado de animação e a possível venda do projeto.

Atualmente o que mais auxilia a entrada de novas séries no mercado são, além da cota de produções nacionais, previstas para os canais de televisão aberto e por assinatura, os editais públicos. Estes que em grande parte possui temáticas fechadas em características regionais e nacionais, enquanto alguns como os disponibilizados pela TV Cultura, como o Anima TV, tem temática livre, favorecem a criatividade dos roteiros e permitem que novos roteiristas participem para depois se associar a um estúdio.

Foi então que pensando na valorização da cultura regional e no apelo visual e cultural que a familiaridade do tema poderia criar que foi decidido por uma história situada em Florianópolis. A ideia e os personagens foram sendo desenvolvidos com o objetivo de tratar de temas familiares interpretados por personagens carismáticos, de personalidades definidas.

O protagonista é a personagem básica do núcleo dramático Principal; é o herói da história. Este protagonista pode ser uma pessoa, um grupo de pessoas, ou qualquer coisa que tenha capacidade de ação e de expressão. (...)

Não se deve confundir protagonista, ator secundário e componente dramático. Hierarquicamente, o protagonista está em primeiro plano, no centro da ação, e é, por conseguinte, o mais trabalhado e desenvolvido.

As personagens tradicionais do cinema norte-americano baseiam-se em quatro pilares: unidade dramática, ponto de vista, mudança e atitude.

Para Syd Field, por exemplo, uma boa personagem tem de tentar ganhar ou terminar alguma coisa no decorrer da trama; seu ponto de vista deve permitir interpretar o mundo em que vive. Deve, portanto, mudar no decorrer do enredo e adotar uma atitude positiva ou negativa, superior ou inferior, crítica ou inocente.

DOC Comparato (1995, p112)

Seguindo a linha de pensamento proposta pelo trecho de DOC Comparato, as personagens foram construídas para ter suas motivações e características próprias a fim de criar apelo para o público alvo.

Concomitantemente, este projeto pretende trazer personagens femininas, como trabalhado em algumas produções como a excêntrica e carismática *Animalu* (Combo, 2015) e a aventureira Juniper Lee de *The Life and Times of Juniper Lee* (Cartoon Network, 2005), de maneira a reforçar a igualdade de gênero, um tema bem recorrente na atualidade, uma vez que a sociedade vem se modificando e, dentro do ramo de animações, são utilizados personagens muito caricatos nos preceitos de feminino e masculino, auxiliando a perpetuação de preconceitos relacionados a gênero.

1.4. Metodologia

Para melhor executar este projeto, foi adotada uma metodologia prática e direta. O desenvolvimento do produto final requer uma série de etapas próprias e minúcias que pedem por uma linha de trabalho mais objetiva e clara.

Reavaliando as opções de métodos de produção foi então decidido por adotar o método *Double Diamond* (The British Design Council 2005), que resume o processo em quatro etapas:

1.4.1. Descobrir:

Neste momento é definido um *briefing* do projeto, a ideia inicial, a partir da qual será feita uma pesquisa para definir a atuação da personagem em relação ao seu público alvo, assim como os materiais necessários para chegar no objetivo final.

Esta etapa marca a abertura de possibilidades e coleta de materiais que guiarão futuramente o desenvolvimento do projeto.

1.4.2.Definir:

Aqui será formalizada a ideia do projeto, com base na etapa anterior.

Os objetivos, assim como o projeto em si, são melhor definidos e com isso permitem um planejamento da produção.

Com o processo em mente começa a parte inicial de pré projeto, definindo melhor o tema e fazendo pesquisas direcionadas para a etapa criativa dos personagens, mundo, historia e demais itens estabelecidos.

1.4.3.Desenvolver:

Esta etapa dá início a produção do projeto, o conteúdo gerado a partir do estudo e das pesquisas feitos nas etapas anteriores é assimilado a ideia do produto final e com isso temos a solução gráfica e de conceitualização de todos os elementos da série, bem como um bom planejamento da diagramação a bíblia da série para que possa ser impressa.

1.4.4.Entregar:

A fase final do projeto marca o período de finalização da parte textual da bíblia, sua formatação e todo o fechamento do material gráfico.

Com base na estrutura usada pela produtora Animaking, uma bíblia de série animada é composta por:

- **Uma ficha técnica:** uma folha de apresentação da série, isso agiliza e facilita a venda do produto.
- **O conceito:** um texto que introduza a visão geral da série e como será o produto final.
- **O universo:** uma explicação de onde se insere as personagens e historia do seriado em detalhes.
- **Descrição e *model sheet* dos personagens:** tanto para os principais quanto para os secundários, com um texto que introduza a personalidade e demais aspectos.
- **Descrição e arte conceitual de cenários:** mostrando a atmosfera a ser utilizada.

- **Dados técnicos:** informações como o público alvo a ser atingido, relevância da série, notas do diretor, estrutura dos episódios, o arco fechado da temporada planejada e sinopses de episódios, geralmente treze, e por fim o orçamento e plano de produção da série.

O produto final portanto irá incorporar todos os tópicos apresentados, sendo montada e diagramada de maneira a permitir clareza para o conteúdo inserido, assim como torná-lo atrativo e interessante para incentivar a sua leitura. Depois de concluída a parte de montagem e planejamento gráfico, o material será impresso para futuramente ser facilmente apresentado para venda em canais.

1.5. Delimitação

A acadêmica tem experiência de trabalho em um estúdio de animação 2D dentro da área de animação, além de ter trabalhado em parte da pré produção de séries tanto 2D e 3D, tendo cursado as disciplinas referentes ao curso de design de animação e atualmente está trabalhando na área, o que confere uma habilidade no uso das ferramentas, ou programas, utilizados para animação, assim como conhecimento sobre o processo e a produção de séries ou obras separadas.

Ainda sim, o trabalho apresenta alguns desafios para sua execução. Por se tratar da etapa de pré produção de uma série, que resultará em uma bíblia, é necessário passar por todo o processo de construção do universo, das personagens, da estrutura de roteiro, e todo um plano de produção e custo dos episódios, isso junto com a parte de ilustração e diagramação do material gráfico a ser impresso.

2. A Construção de uma bíblia de série animada

A temática e a ideia da série foram criadas durante as primeiras aulas de projeto de animação, quando de início a história teria um foco maior na conservação e a personagem principal seria Tatli, a tatu. Foi pensado em usar características locais e personagens folclóricos de maneira a fazer uma história divertida e que valorizasse a cultura e o ambiente locais.

Ao longo do curso e principalmente durante as matérias de projeto 18, segundo módulo de animação 2D, a ideia foi repensada e melhor desenvolvida. O foco deixou de ser a conservação e passou para interação do personagem principal, de início apenas um esboço da atual protagonista, Júlia, com seres mágicos inspirados no folclore da ilha, assim como as bruxas.

Neste momento a história apenas contava com cinco personagens: os dois tatus, Mola e Tatli, a menina e as duas bruxas, Geraldina e Osmar, sendo que os tatuzinhos trariam o conflito da história, chamando a protagonista que deveria resolver o conflito com as bruxas, que no momento, seriam as antagonistas, dessa forma se tornando amiga dela, assim como também uma bruxa.

Para a execução deste projeto de conclusão foi então decidido tornar a ideia desenvolvida durante o curso em um projeto de série, algo que pudesse ser levado adiante e produzido efetivamente no futuro. Inicialmente ao pensar no projeto como série foi definido que a protagonista deveria ter idade próxima ao público alvo, para que possam se identificar com ela, assim como, por tratar de temas fantasiosos, seria apropriado trabalhar com um público de nove a doze anos.

Ao levar a diante este trabalho, manteve-se a união do meio ambiente com o folclore local, assim como a ideia inicial das personagens, principalmente o fato de ter uma personagem feminina como protagonista, uma vez que os personagens mais característicos do folclore local, as bruxas, são mulheres. No entanto, para a melhor construção do seriado foi necessário rever sobre a ideia inicial a cerca de construção da história e roteiro, além de fazer uma pesquisa sobre os componentes integrantes da bíblia, elementos culturais e ambientais de Florianópolis, assim como estabelecer detalhes importantes como público alvo, estrutura de temporada e a história geral da série.

Definido o objetivo deste projeto, começa a etapa de pesquisa de material, a maior parte voltada para a definição do universo onde a série se insere, as personagens animais, além das bruxas. Já as personagens humanas são inspiradas principalmente em experiências e pessoas presentes na infância da acadêmica.

2.1. Descoberta e pesquisa de material:

De acordo com Paolo Conti (diretor executivo da produtora Animaking), consulta concedida a Morgana F. Hoefel: depoimento, Florianópolis, 3 de junho de 2016, quando se trata de seriados, a maneira mais fácil e efetiva de comercialização é através de uma guia ou bíblia da série, montada com intuito de atrair a atenção e interesse no produto ao expor o conteúdo e características da produção. Sendo assim, como a ideia inicial deste projeto era de criar um material para uma possível série animada, foi concluído que o melhor produto final seria uma guia da produção, algo que pudesse ser vendido futuramente, além de contribuir para o conhecimento da acadêmica.

Por proximidade e conveniência, foi optado por adotar o modelo de bíblia utilizado pela Animaking para divulgação de venda e editais, portanto, juntamente com os itens já citados na metodologia, a bíblia deve ser bem ilustrada e de fácil leitura, constando uma capa ilustrada que chame a atenção e ao final créditos aos colaboradores, se houver.

A partir da definição do produto final a pesquisa dos demais elementos da série foi dividida em tópicos baseados nos itens que compõem a bíblia.

2.1.1. O conceito de Juju Magica

Desde o título a série tem como temática a magia e as bruxas, o mundo em que a história acontece parte do pressuposto de que magia existe porém escondida dos olhos da maioria.

Já como conceito o projeto teria o gênero de comédia e aventura principalmente, gravitando em torno do cotidiano quase normal da personagem principal, fazendo sátira ocasionalmente em cima da visão popular sobre a temática.

Existem obras semelhantes como a dos livros de *Harry Potter*, onde um jovem descobre que possui poderes e deve enfrentar forças malignas, ao mesmo tempo que tem que lidar com problemas e conflitos comuns para sua idade, ou a série animada *Steven Universe*, onde um menino descobre ser meio alienígena, além de possuir poderes que ele ainda não sabe bem controlar, muitas vezes causando problemas para ele.

Dessa maneira a série trata conceitualmente do cotidiano não tão normal de uma menina de 12 anos, Júlia, recentemente transformada em bruxa, fazendo uma conexão com o extraordinário em um formato de aventura com

humor voltado para as situações criadas pela falta de controle sobre os poderes da protagonista.

2.1.2. O universo de Juju Magica

Como ideia inicial, a história se passaria em um universo análogo ao nosso, porém onde existe magia, e em um lugar que tenha semelhança com a cidade de Florianópolis. Por isso é importante ter um bom conhecimento da parte do ecossistema e arquitetura local, assim como do folclore e misticismo.

A Ilha de Santa Catarina contém uma biodiversidade rica e diversa por conter trechos de mata atlântica, mangue, restinga e dunas, além de ser cercada pelo mar, no entanto para este projeto o foco principal será nos trechos de floresta, pedaços mata atlântica conservados, por facilitar a interação das personagens com o meio natural da ilha.

Florianópolis é uma cidade cercada por natureza, com diversas áreas de conservação, mas em especial no bairro do rio vermelho há uma grande extensão de Mata Atlântica conservada relativamente próxima de fazendas e zonas de moradia.

O Parque Estadual do Rio Vermelho (PAERVE) foi criado pelo Decreto nº 308 de 24 de maio de 2007 e está localizado na costa leste da Ilha de Santa Catarina, no município de Florianópolis, Estado de Santa Catarina. Seus limites são o distrito de São João do Rio Vermelho ao norte, a Lagoa da Conceição ao oeste, a praia de Moçambique ao leste e o distrito da Barra da Lagoa ao sul.

O parque foi criado com o objetivo de conservar amostras de Floresta Ombrófila Densa (Mata Atlântica), conservar a vegetação de restinga, conservar a fauna associada ao domínio da Mata Atlântica, manter o equilíbrio do complexo hídrico da região, propiciar ações de recuperação dos ecossistemas alterados e proporcionar a realização de pesquisas científicas e a visitação pública.

(FLORIANÓPOLIS, 2016)

Em termos de arquitetura, foi selecionado como referência a organização e o desenvolvimento urbano do Ribeirão da Ilha, bairro conhecido

por ter um grande numero de construções no estilo tradicional açoriano, característico da colonização da Ilha.

Imagem 1.



Fonte: “Ribeirão da Ilha” <http://www.floripapremium.com.br/>

O bairro mantém não só arquitetura tradicional, como também a pesca e outras atividades típicas de Florianópolis.

A intenção é de misturar o estilo arquitetônico tradicional açoriano com prédios um pouco mais modernos, para montar uma ambientação que simule o visual da cidade em geral.

Em termos de cultura, Florianópolis tem raízes nas tradições açorianas, uma vez que a grande parte dos colonizadores da região vieram dos Açores. Além da arquitetura, vestígios culturais como a renda de bilro, a pesca e comemorações como o *Boi de Mamão* também compõem grande parte do folclore ilhéu.

Ainda, Florianópolis recebeu o apelido de Ilha da Magia por conta principalmente do lado mais fabuloso do folclore regional, lendas sobre lobisomens, bruxas, boitatá e outros seres fantásticos compunham o imaginário do povo local. Como que a série se passa em um lugar fictício inspirado em Florianópolis, o apelido se encaixa perfeitamente como nome da cidade do seriado, fazendo referência direta à cidade real.

Interessado nesta característica da ilha de Santa Catarina foi que o artista Franklin Joaquim Cascaes, nascido em 1908 em Itaguaçu, passou a registrar lendas e características do folclore do litoral de Santa Catarina, como citado no site da Fundação Franklin Cascaes, voltada para a cultura local.

Meus avós tiveram muitos escravos, era gente muito rica, moravam em Itaguaçu, ali no outro lado da baía Sul. Meus bisavós foram os primeiros colonos a chegar ali. Uns parentes tinham engenho de farinha; e meus pais tinham charqueado, porcos, redes e canoas, aquela coisarada toda. Eles tinham muitos trabalhadores e muitos escravos. Ainda encontrei toda aquela gente lá. Então fui ouvindo essas histórias todas e fui gostando, escutando...

(FLORIANÓPOLIS, 2016)

Dois livros sobre contos e lendas foram fruto de sua dedicação a coletar informações sobre o folclore local: *O Fantástico na Ilha de Santa Catarina I* (Editora UFSC, 2012) e *O Fantástico na Ilha de Santa Catarina II* (Editora UFSC, 20012), duas coletâneas repletas de contos principalmente sobre bruxas.

Também é interessante ressaltar que além dos registros escritos da cultura local, Franklin Cascaes ilustrava cenas e personagens dos contos, chegando a ter produzido mais de 1500 desenhos sobre o tema, segundo a fundação Franklin Cascaes, Florianópolis (2016).

Imagem 2.



Foto: “O Boitatá de Franklin Cascaes, 1960”

2.1.3. Os Personagens de Juju Magica:

Sobre as personagens, já havia um grande interesse, ao longo do curso, de produzir o trabalho de conclusão envolvendo uma animação que enfatizasse a cultura regional. Dessa maneira tornando-se um produto vendável, que valorizasse características de Florianópolis, que estiveram muito presentes na infância da acadêmica.

Portanto, já haviam sido feitos estudos prévios e rascunhos de boa parte dos personagens em disciplinas do currículo. Durante as aulas de Concept de Personagem e Projeto 18, o segundo módulo de animação 2D, foi que surgiram as primeiras personagens utilizadas para esta série:

- **Tatl**, Uma tatuzinha curiosa.
- **Mola**, Um típico tatu tímido e medroso.
- **As bruxas Geraldina e Osmar**, sendo a primeira meio desengonçada e atrapalhada, enquanto que a segunda é astuta e meio mal humorada.
- **A menina Júlia**: Personagem que não apareceria na animação do projeto 18, mas que faria parte do planejamento de uma série.

Durante o planejamento da história geral e universo da série, foi observado que seria necessário incorporar melhor os antagonistas, de forma a desenvolver melhor as aventuras e seus conflitos, assim como estabelecer uma meta final, vencer e impedir os planos das forças malignas, para a protagonista. Também foi percebido que a presença do personagem Mola não era necessária para o desenvolvimento da série, uma vez que sua principal interação seria, principalmente, com a tatuzinha Tatl, assim como a personagem não adicionaria muito para a narrativa. Outro fato observado foi que, para dar melhor consistência a série, se fez necessário mais alguns personagens secundários para melhor compor o círculo social da protagonista.

Foram adicionados então os seguintes personagens:

- **Vovó Tereza ou Vó Teza**, a simpática avó de Júlia que mora em um sítio.
- **Jaqueline ou Jaque**, a carinhosa porém exigente mãe de Júlia.
- **Roberto ou Beto**, o simpático e amável pai de Júlia.
- **Dalva**, A bruxa gananciosa e malvada, antagonista da série.
- **O Boi Tatá**, para evitar temas religiosos e possíveis polêmicas, Tatá tomou o posto de chefe das bruxas más, no lugar do anjo caído *Lúcifer*, personagem bíblico, como citado por Cascaes:

Fala a Estória popular ilha que mulheres bruxas, chefes de bandos comunitários bruxólicos, se reúnem, de tempos em tempos, em lugares ermos, “pra mo’de” tratarem da organização e continuação da vida fictícia de suas sinas diabólicas através dos séculos e também pra prestarem obediência ao seu chefe inferneiro, o foguista, fogoso e gostosão ex-anjo Lúcifer.

(CASCAES, 2012, 42)

Sendo assim a pesquisa foi direcionada para estes personagens pré definidos, a fim de construir melhor a intensão e personalidade dos mesmos.

A respeito dos personagens animais, a intensão foi manter um contato com a riqueza natural local, portanto era natural que fossem de espécies nativas. Um dos animais pertencentes a fauna nativa de índole pacífica é o tatu:

Entre as espécies terrestres pode-se destacar as de médio e grande portes, ocorrendo ainda atualmente: gambá, tamanduá-mirim, tatú-mulita, tatu-galinha e tatu-de-rabo-mole, macaco-prego, graxaim (cachorro-do-mato), quatí, mão-pelada, irara, lontra, paca, cutia e ratão-do-banhado. Foram extintas espécies como tamanduá-bandeira, bugio, puma, onça, jaguatirica, gatos-do-mato (3 espécies), anta, porco-queixada, porco-cateto, cervo-do-pantanal, veado-campeiro, veado-mateiro e a capivara. Estas espécies, que ocorreram em diferentes níveis de abundância na Ilha, foram extintas pela grande destruição de seus habitats (desmatamento) e pela caça implacável dos exemplares restantes e isolados em pequenas áreas de matas.

(MANEZINHO DA ILHA, 2016)

Imagem 3.



Foto: “Tatu Mulita” <http://www.itaecoaventura.com.br>

Este animal inclusive acaba convivendo próximo a zonas de urbanização moderada e possui um comportamento meio tímido, tornando-o um animal de fácil adaptação para um desenho infantil.

Ainda seguindo o contexto de bruxaria e magia, seguindo o folclore europeu, uma bruxa possui um animal com o qual divide uma conexão mágica e que a auxilia em feitiços, este é chamado de *familiar* e é definido no livro *Enciclopédia da Bruxaria* por Doreen Valiente, conforme o trecho retirado do site a seguir:

Os familiares das bruxas podem ser de três tipos. O primeiro tipo é um ser humano desencarnado ou, em outras palavras, o espírito de uma pessoa falecida. O segundo tipo é um espírito não-humano, um elemental. O terceiro tipo é uma criatura verdadeiramente material, um pequeno animal como um gato ou um furão, ou um réptil, como, por exemplo, um sapo. (...) O familiar animal era usado nas adivinhações. O

método era colocar diante dele, dentro de um círculo mágico, uma série de objetos que representavam diferentes significados divinatórios, e esperar para ver qual deles o animal escolhia. As pedras pintadas mencionadas na introdução sobre adivinhação podem ser de grande utilidade para isso; ou brotos de diferentes ervas ou pequenos galhos de árvores podem ser usados. Antes de se iniciar a adivinhação, a bruxa tinha que formar o círculo mágico e invocar os Deuses para que enviassem um espírito para possuir o familiar e inspirá-lo a dar a resposta certa

Uma outra maneira na qual o familiar era usado acontecia quando se desejava enviar uma influência mágica para outra pessoa, algo bom ou ruim.

(A BRUXARIA, 2011)

Neste caso, a tatu Tatl acabou por ocupar a posição de familiar de Júlia quando a menina se torna aprendiz de bruxa, misturando um pouco do conceito já pré estabelecido de bruxa com a visão do artista Franklin Cascaes.

Enquanto que na cultura europeia a bruxa é uma mulher que manipula a magia, as lendas relatadas por Cascaes retratam a mulher bruxa como um ser mágico, que se disfarça muitas vezes de uma mulher sedutora ou muito velha, mas que apresenta uma certa monstruosidade ao fazer bruxarias.

Quando de um casal nascem sete filhas, sem nenhum varão de permeio, fatalmente a primeira ou a última será bruxa. Para que isso não aconteça, a irmã mais velha deve batizar a mais nova. Com frequência são apontadas como bruxas mulheres magras, feias e antipáticas. Elas têm pacto com o diabo, lançam "Maus-olhados" e acarretam enfermidades com seus bruxedos. Possuem o hábito de chupar o sangue das crianças, e mesmo de adultos, e transformam-se em mariposas para entrar nas casas pelo buraco da fechadura. As crianças ainda não batizadas são preferencialmente

atacadas, por isso devem dormir com a luz do quarto acesa.

(LAGOA VIRTUAL, 2016)

A intensão é principalmente representar a essência da representação folclórica catarinense da bruxa, excluindo o lado mais sombrio das lendas, misturando com um pouco do imaginário coletivo e popular, juntamente com características e tecnologias contemporâneas para dar nova vida as lendas.

2.2. Definindo a série Juju Mágica:

Após reunir o material e o conhecimentos necessários para planejar e construir a bíblia da série, começa a etapa mais relacionada a produção da mesma, a qual será dividida dentro dos mesmos tópicos discutidos anteriormente.

2.2.1. Conceitualizando Juju Mágica:

Juju Mágica se trata então de uma série sobre o cotidiano da vida de Júlia, uma menina de 12 anos com um gênio forte que após interações conflituosas com bruxas, acabou por se tornar uma e agora deve lidar com suas tentativas desastradas de controlar estes novos poderes enquanto continua a conviver com seus parentes e amigos, em ambiente familiar e escolar.

Além de trabalhar com a vida cotidiana da menina, a série também irá explorar a evolução de seus poderes, assim como as responsabilidades e deveres que vem com eles. Agora que faz parte de um grupo de bruxas benígnas, além de aprender sobre ser uma delas, irá enfrentar as tentativas de uma bruxa má e poderosa de acabar com a magia da Ilha da Magia.

2.2.2. Definindo o universo da Ilha da Magia:

A partir do conteúdo pesquisado durante a etapa de Descoberta e Pesquisa de material, foi elaborado o universo fictício onde magia existe e só pode ser utilizada e percebida graças ao elo criado pela fauna e flora locais, em especial as velhas e grandes figueiras, que agem como pontes entre mundo concreto e o mágico. Em específico foi criada uma cidade que apresenta diversas similaridades com Florianópolis em biodiversidade, arquitetura e organização urbana, onde acontece as histórias.

A série então se passa nesta cidade, Ilha da Magia, a qual recebeu o nome pois seu fundador, aficionado pelo folclore local e o mundo do fantástico, quis homenagear sua esposa, Magia dos Encantos.

Cercada por belezas naturais e histórias fantásticas, a ilha também está passando por um momento de expansão urbana, onde uma grande empreiteira, liderada por uma feiticeira maligna, busca construir novos prédios nem sempre respeitando a natureza. Como a administração da cidade apoia esta expansão cabe às bruxas fazer algo e proteger não somente a biodiversidade local, como também a conexão que esta faz com o mundo fantástico.

A protagonista Júlia se vê levada para dentro deste conflito quando é transformada em bruxa, e agora tenta coordenar sua vida normal com seus deveres de bruxa.

2.2.3 Sobre os dados técnicos

Para se pensar na construção dos episódios é necessário definir primeiro o público alvo a ser destinado o desenho, não que pessoas de diferentes faixas etárias não possam assistir ou gostar da série, mas é importante fazer uma projeção do que se pode esperar da série, até mesmo para que os pais se sintam seguros em deixar que seus filhos assistam.

A audiência infantil se divide em grupos etários com gostos específicos e noções de conteúdo aceitável para serem abordados em episódios, Segundo Nesteriuk:

O primeiro passo para a definição do público-alvo é a segmentação do mercado em pequenos grupos, por meio de semelhanças existentes entre as pessoas pertencentes a um mesmo segmento. Nesse sentido, o público-alvo que compõe um determinado segmento tende a ter percepções semelhantes em relação a um determinado produto ou obra.(...) No caso específico de séries de animação, o principal critério para segmentação do público-alvo costuma ser o de faixa etária: toddlers (até três anos de idade), preschoolers (de três a seis anos), kids (seis a oito anos), tweens (8 a 12 anos) e teens (12 a 15 anos).
NESTERIUK, Sérgio, *Dramaturgia de Série de Animação*, pg 160

Sendo assim, para melhor direcionar a venda da série, foram avaliados os interesses de cada faixa etária, como exemplificado novamente por Nesteriuk, onde a faixa etária da primeira infância, os *toddlers* citados acima, não é considerada como público para séries animadas, por ser constituído por crianças em uma fase de desenvolvimento muito inicial, ainda percebendo o mundo ao seu redor, já na faixa pré-escolar, ou *preschoolers*, as crianças começam a se interessar pelo fantástico, progredindo para uma faixa de idade entre seus seis e doze anos onde já tem maior conhecimento do seu arredor, boa capacidade de resolver problemas e pensamento mais criativo.

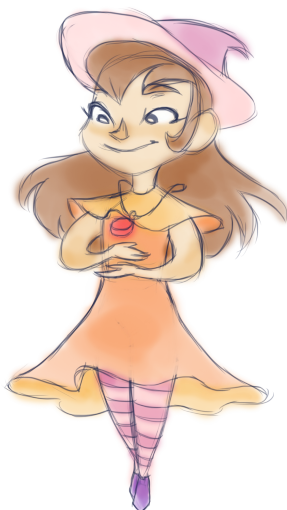
Através da classificação proposta é que então se define o grau de complexidade do roteiro. Mirando em um público entre seus 8 e 12 anos, os conflitos e as relações entre personagens deixam de ser simples e descomplicadas e pedem por uma reação emocional crível por parte das personagens.

Outro aspecto importante de se levar em conta é a duração de uma temporada e o arco de história que vai abordar, dando uma guia para o desenvolvimento da história. No caso de Juju Mágica, espera-se que a série possa ser comprada e garantir mais do que apenas uma temporada, no entanto para este trabalho foi preciso se focar em apenas uma temporada, tanto por questões de prazo quanto por conta de que, a cerca da venda, uma temporada é suficiente para que o comprador entenda como a série deverá se desenvolver, sendo assim a temporada planejada tem cerca de treze episódios com duração aproximada de onze minutos tratando desde a introdução da personagem ao mundo da magia e seus desafios, até o primeiro encontro com a antagonista.

2.2.4. As personalidades:

Como uma história não está completa sem seus personagens bem resolvidos e construídos, com o conteúdo adquirido na etapa anterior unido a ideia original dos personagens foram desenvolvidos aspectos mais detalhados para cada um.

Imagem 4.
Fonte: a autora



2.2.4.1. Júlia (Juju)

Durante as pesquisas, foi definido que a protagonista deveria ser um meio da audiência se identificar rapidamente com as situações estabelecidas na série, sendo assim ela deveria ter características semelhantes ao público-alvo estabelecido. Também foi definido que, para reforçar a temática de aventura, a personalidade de Júlia deveria ser marcante e possivelmente utilizada como argumento para conflitos futuros na série.

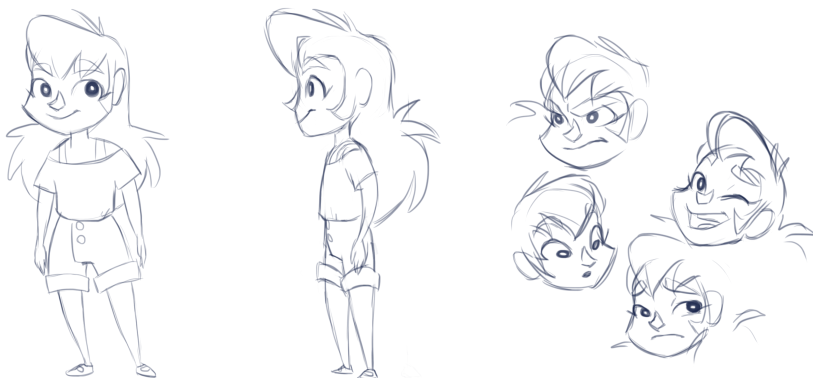
Assim fica definido que Júlia é uma menina de 12 anos que sabe bem o que quer e tem um certo problema de teimosia, ela gosta muito de seus amigos e, especialmente, gosta de conversar com eles pelo seu celular. O que as vezes pode deixá-la desconectada da realidade, no entanto ela ainda assim gosta de se divertir jogando jogos ou passeando com eles.

Eventos recentes fizeram com que ela se transformasse em uma bruxa, agora além de cuidar de sua vida social e escolar, ela também tem de aprender a controlar seus poderes para conseguir auxiliar nos planos de suas tutoras de proteger as conexões com o mundo da magia, ameaçadas por uma bruxa má e gananciosa.

Júlia mora com seus pais em uma zona mais afastada do centro urbano, próximo a uma área de mata atlântica conservada, onde eventualmente

se encontra com suas parceiras bruxas ou com a simpática Tatl, sua animal *familiar* tatu.

Imagem 5.



Fonte: a autora

Aspecto Físico: É um pouco baixa para idade e de peso saudável. Sua pele é levemente bronzeada e tem um cabelo castanho que se recusa a ficar arrumado.

Aspecto Psicológico: É leal as pessoas que ama, simpática e gentil, embora seja teimosa e difícil de mudar de ideia uma vez que ela decide fazer algo.

Imagem 6.

Fonte: a autora



2.2.3.2. Tatli

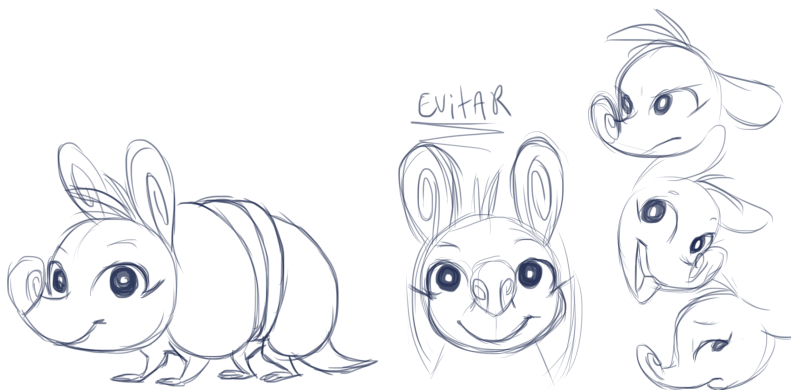
Desenvolvida nos estágios iniciais da idealização da série, esta personagem foi criada com o intuito de gerar rapidamente um apreço pela série, além de fazer a conexão direta com o lado mais voltado para conservação e conscientização sobre os biomas locais.

De início já foi definido que ela seria uma personagem que deveria apresentar uma personalidade alegre e cativante.

Sendo assim, Tatli é uma simpática e curiosa tatuzinha fascinada pelo modo de vida dos humanos e por seus objetos e acessórios, levando-a a se aventurar longe da floresta onde mora para perto da cidade. Mesmo com os riscos das aglomerações urbanas como carros e cães, Tatli não se deixa intimidar e mantém um hobby de vasculhar lixeiras e roubar alguns objetos de uso pessoal para estudar o comportamento humano.

Assim ela acaba conhecendo Júlia e se tornando sua amiga e *animal familiar*, ajudando-a em feitiços e suas missões de bruxa.

Imagem 7.



Fonte: a autora

Aspecto Físico: É um tatu mulita, de aspecto, tamanho e cor normal, embora seja um pouco mais magra que o usual.

Aspecto Psicológico: Tatl é hiperativa, fala muito, embora só bruxas e outros animais possam entender, e é especialmente simpática e sociável, preferindo resolver conflitos através da conversa.



Fonte: a autora

2.2.4.3. Vó Teza

Esta personagem foi introduzida para estabelecer uma noção de origem e laços familiares da protagonista, assim como valorizar personagens idosos. Embora de início ela não se portará tão ativamente na série, a intenção é que ao longo dos episódios ela se torne uma personagem mais presente e auxilie no desenvolvimento da protagonista com seu conhecimento e sua experiência.

Tereza é a avó de Júlia e uma simpática senhora que prefere ficar reclusa em seu sítio longe do barulho e da confusão da cidade. Ela teve uma vida movimentada quando jovem, porém após a morte de seu marido, quando já estava velha e sua filha já havia se tornado independente, decidiu que era hora de se aposentar e viver uma vida tranquila cuidando de suas plantas.

Dona Teza também é uma poderosa bruxa, líder do grupo de bruxas ao qual pertencem as duas mentoras de sua neta. Por ser idosa ela prefere não se envolver diretamente nos assuntos do mundo mágico, até mesmo para manter sua família longe da ira de Dalva, sua rival e inimiga de longa data.

Imagem 9.



Fonte: a autora

Aspecto Físico: É uma senhora com uma aparência um pouco jovial, embora seu corpo já não seja tão ágil. É um tanto baixinha e gordinha, tendo cabelos grisalhos e um sorriso estampado no rosto na maior parte do tempo.

Aspecto Psicológico: Age de maneira brincalhona e bem humorada, muitas vezes se portando como uma pessoa mais nova do que realmente é. Ela adora principalmente alegrar sua neta e tentar fazer sua filha rir.



Fonte: a autora

2.2.4.4. Os pais de Júlia, Jaque e Beto

Além de dar uma impressão de realidade, apresentar os pais e a relação que Júlia tem com eles também foi utilizado como meio de passar uma mensagem positiva, apresentando uma família saudável e que nutre uma relação boa e agradável.

Os amáveis pais de Júlia não são muito parecidos um com o outro a primeira impressão, sua mãe é uma séria arquiteta que procura reconhecimento em sua área de atuação, enquanto seu pai é um fotógrafo freelancer mais sossegado e descontraído que geralmente trabalha de casa, no entanto ambos tem o sonho de que as belezas naturais da Ilha da Magia sejam preservadas apesar do crescimento da cidade.

Eles não sabem que Juju é bruxa e para manter a segurança deles e não causar nenhum desequilíbrio para o mundo fantástico, é bom que não saibam mesmo.

Imagem 11.



Fonte: a autora

2.2.4.5. Os amigos de Júlia

Para dar maior realismo para o círculo social da protagonista, além da família, também é importante apresentar as amizades da personagem, uma vez que, como visto a cerca de faixas etárias no texto de NESTERIUK (2011), aos doze anos a criança passa a desenvolver mais seus relacionamentos.

Portanto Júlia tem dois grandes amigos, Letícia e Caio, os três estudam juntos e moram no mesmo bairro, sendo assim fazem muitas atividades juntos.

Quando não estão juntos se falam pelo celular e costumam confiar seus segredos uns nos outros, porém Júlia tem um segredo que não pode revelar a nenhum dos dois e agora tem de arranjar tempo para poder se divertir com os amigos e cumprir com suas missões de bruxa.

Imagens 12 e 13.



Fonte: a autora

2.2.4.6. As bruxas Geraldina e Osmar

Ambas foram criadas junto com a definição das bruxas para o universo da série. Inicialmente havia se estabelecido que ao invés de malignas, as bruxas seriam apenas travessas, além de que adoram fazer tratos, jogos e pregar peças. Porém para tirar o aspecto sombrio do folclore que as cercam ainda houveram algumas mudanças como, por exemplo, os seus poderes mágico não são mais concedidos pelo demônio. Como neste universo a realidade se conecta com a magia através da natureza, as bruxas benignas passam a receber seus poderes das árvores, principalmente figueiras.

As bruxas, que na ideia inicial da disciplina de Projeto 18 eram mais antagonistas a protagonista, agora são amigas e tutoras de Júlia, que passou a ser uma bruxa e usar magia.

Após ajudá-las a recuperar um medalhão mágico, esta dupla de bruxas atrapalhadas acabaram por se tornar as principais mentoras de Júlia no aprendizado da bruxaria.

Geraldina é mais velha que Osmar, mas muito mais brincalhona e bem humorada, com seu jeito desengonçado e a habilidade de causar acidentes é difícil de perceber que ela é uma forte e experiente feiticeira.

Osmar, no entanto, é organizada e procura executar todas as suas tarefas com perfeição, mesmo que Geraldina acabe atrapalhando. Ela tem uma personalidade mais rabugenta e mal humorada, embora seja sempre justa e razoável.

As duas são amigas desde jovens, mesmo que suas personalidades as vezes acabem atrapalhando uma a outra. Juntas elas recebem ordens e tarefas da bruxa líder e repassam os afazeres e lições de sua aprendiz.

Aspecto Físico: Geraldina é um pouco mais alta e magra, com uma barriguinha flácida da idade. Seus olhos esbugalhados e o cabelo espetado dão a ela um visual bem excêntrico.

Osmar é mais compacta em forma, sendo um pouco gordinha e aparentemente muscular. Seu rosto geralmente apresenta uma expressão de mal humor.

Aspecto Psicológico: Geraldina é esquecida e muito distraída, muitas vezes esquecendo do que estava falando a minutos atras. Ela acaba por ser um pouco estabana e desajeitada por causa disso, mas sempre encara tudo de bom humor.

Osmar é perfeccionista e muito exigente, ela demanda que tudo seja executado corretamente nos mínimos detalhes. Ela se lembra de quase tudo, e tem uma personalidade mais centrada e realista, no entanto quando as coisas saem do controle ou do planejado ela fica muito irritada.

Imagem 14.

Fonte: a autora



2.2.4.7. Dalva, a bruxa má:

No folclore tradicional, as bruxas são más e tem poderes malignos usados para adoecer, enlouquecer ou atrapalhar os ilhéus. Para manter um pouco das histórias originais foi estabelecido que, no universo da Ilha da Magia, além das bruxas boas existem também as más.

Ao invés de receber seus poderes através das árvores e participar de um grupo de outras bruxas, as bruxas malignas trabalham sozinhas e recebem seus poderes através de espíritos mal intencionados. No caso de Dalva, a primeira antagonista da série, ela recebe seus poderes do espírito maligno Boi Tata.

No passado ela foi amiga de Tereza, a avó de Júlia, no entanto ela se consumiu pela ganancia e o desejo de poder, levando-a a utilizar de magia sombria para atingir seus objetivos.

Agora ela busca ser a bruxa mais poderosa de todas e conseguir dominar toda a cidade da Ilha da Magia. Com controle sobre uma grande empresa de construção, ela busca acabar com as conexões com o mundo mágico, ou seja, destruindo florestas e principalmente as figueiras que são fonte dos poderes de todas as bruxas.

Para poder manter sua forma de mulher jovem e bonita ela tem que sugar a juventude de outros, muitas vezes tomando como vítima seus funcionários.

Aspectos Físicos: Dalva geralmente se disfarça de uma mulher muito bonita e bem ajeitada, quando na verdade o poder sombrio a corrompeu fisicamente, fazendo com que tenha uma aparência de mais velha do que é e um aspecto monstruoso.

Aspectos Psicológicos: Ela é muito ambiciosa e vaidosa, quando as coisas não vão como o planejado ela tem ataques de nervos. Sendo muito orgulhosa, ela também tende a nunca admitir que está errada.

Imagem 15.



Fonte: a autora

2.2.4.8. O Boi Tata

Nos contos escritos por Franklin Cascaes, as bruxas recebiam seus poderes e trabalhavam a serviço do diabo, ou o anjo caído Lúcifer, dando um caráter religioso que futuramente poderia causar problemas na venda da série e na aceitação dos pais, portanto para resolver este problema foi decidido substituir a figura do diabo por outro personagem folclórico ilustrado por Cascaes, o Boitata.

Neste universo, ele é um espírito mágico muito antigo e maligno, que quer ter posse sobre todo o mundo mágico e adquirir poder suficiente para também dominar o mundo concreto.

Ele se alimenta de sentimentos e pensamentos ruins e sempre procura pessoas com quem possa fazer acordos para tirar proveito. Dalva é sua principal seguidora, sendo que é ele quem lhe dá poderes sob promessa de aumentá-los ainda mais quando ele dominar a dimensão mágica.

Espíritos mágicos podem facilmente transitar entre os mundos e, embora existam outros benignos, Boi Tata pode facilmente se tornar forte o suficiente para enfrentar todos quando bem alimentado. Então para conseguir dominar o mundo mágico sem que as bruxas do bem o atrapalhem, ele precisa cortar as conexões entre dimensões e, conseqüentemente, impedi-las de receber seus poderes, assim como acessar o mundo mágico.

Aspecto Físico: Ele pode tomar a forma que quiser, mas geralmente se parece com um touro alado ou um homem vestido de preto, alto e com uma expressão intimidadora.

Aspecto Psicológico: Muito manipulador e adora enganar os outros, ele faz sempre de tudo para conseguir o que quer.

2.2.5. Sobre o cenário

Para a construção de cenários será usado uma escala de cores quase monocromática para proporcionar melhor destaque com as personagens, buscando cores mais ativas e quentes para estes e tons mais suaves e frios para o cenário. Exceto em cenas de emoções e atmosfera mais alegre e animada, nas quais os tons serão mais patéis e quentes.

Quanto a construção do cenário, ele busca seguir o ponto de vista da personagem principal, usando principalmente a perspectiva de uma criança, com formas estilizadas e um modo caricato de apresentar as formas.

3. Conclusão

Com este trabalho pude verificar que a produção de uma bíblia da série é muito importante para promover o primeiro contato com produtoras e editais de incentivo, uma vez que já faz parte do próprio processo de pré produção da mesma.

Este trabalho procurou seguir um formato já utilizado pela produtora Animaking como base, no entanto não existe um modelo universal, a ordem e a apresentação dos componentes da série pode variar, desde que mantenha-se fiel

ao conceito já estabelecido, sem inconsistências, com boa apresentação e um texto leve de se ler.

A confecção da bíblia é, portanto, a maneira mais efetiva de apresentar e vender qualquer projeto de série. Para qualquer estudante de animação com aspiração de criar uma série animada, esse conhecimento é fundamental. Espera-se portanto, que este projeto traga uma contribuição para auxiliar e orientar os próximos trabalhos na área.

4.Apêndices

Ideia inicial para um episódio piloto

Júlia e os pais viajam de carro para visitar o sítio (ambientação do bairro rio vermelho) dos avós, no carro ela manda mensagens pelo celular para os amigos: “indo passar o final de semana na vó, ai que saco! ”. Ela reclama para os pais e de resposta a mãe lembra que é apenas um final de semana, a vovó sente muita saudade e que se ela desgrudasse do celular e tentasse ser mais positiva ela iria se divertir, já que existem várias coisas a se fazer num sítio.

A menina faz careta e fica quieta o resto da viagem. Eles passam por uma estrada de terra e param na frente de um portão. Júlia espia pela janela e resmunga |ótimo, mosquitos! | olhando para o mato. Os pais descem do carro para abrir o portão e dirigem um caminho pequeno até a casa.

Eles sobem a sacada da casa, a vovó atende a porta abraçando e beijando a Júlia, que fica de má vontade. Ela então os convida a entrar, passado um tempo, Júlia está na varanda mexendo no celular e comendo bolo.

Atrás dela, pela porta se vê sua mãe e sua vó passando e conversando sobre a menina. Júlia retruca para si mesma e se surpreende ao ver um tatu parado na sua frente, no gramado. Ela deixa o celular de lado, estranhando o bicho, pega um pedaço de bolo e joga para o tatu, que se aproxima pra comer o pedaço de bolo. Ela joga novamente um pedaço do bolo para o tatu, que se aproxima mais.

Os dois ficam se encarando por um tempo, quando Júlia se vira para chamar a mãe o tatu corre, pega o celular da menina e corre para o mato, ela pula da varanda e corre atrás do tatu, hesitando antes de entrar no mato, mas mesmo assim segue o animal. Júlia olha para os lados e avista o animal, ela então corre em sua direção.

O tatu, Tatl, apenas larga o celular no chão a sua frente, porém Júlia agarra e sacode o bichinho, esbravejando pelo roubo do celular, e quando Tatl pede que a deixe se explicar, Júlia se assusta e larga o animal rapidamente. Tatl, a tatu agradece e pede desculpas, ela explica que seu amigo, Mola, estava muito doente e ela precisava de um humano para passar pelas bruxas. Descrente, Júlia se vira para pegar o celular, Tatl rapidamente pega o celular novamente, explicando que ela apenas devolverá o celular se ela cooperar, a menina bufa e aceita, Tatl então a leva até onde seu amigo doente está.

Júlia fica comovida com o estado de Mola e fica motivada a ajudar, então a tatu a leva para uma área aberta da mata, protegida pela copa das árvores, onde diversos animais aguardam ansiosamente algo.

Quando eles veem a menina, entram em pânico, se acalmando quando entra em cena o Curupira, botando ordem na reunião, ele se surpreende com Júlia quando ela lhe pergunta sobre sua localidade, e ele a responde explicando que tem muitos primos, e todos protegem as florestas e os animais, é a missão “sagrada” dos curupiras. Ele então apresenta a pauta da reunião dos animais, os constantes infortúnios das bruxas, as quais estavam certas de que eles haviam roubado um medalhão mágico.

Tatl apresenta a menina humana que irá enfrentar as bruxas, Júlia fica amedrontada, então o Curupira tenta encorajar a garota explicando que, por ser menina, elas não a comeriam, apenas poderiam a transformar em uma ferramenta. Os animais festejam a sua campeã que ira acabar com o tormento das bruxas.

O Curupira então as guia até o terreno de encontro das bruxas, o cenário fica mais hostil e estranho conforme chegam perto e, ao se aproximarem vão ouvindo uma cantoria desengonçada até que saem em uma clareira com uma árvore no meio e diversas ferramentas e objetos dançando e cantando em volta dela. O Curupira fica todo arrepiado e fala que ele não lida com bruxaria, as bruxas facilmente manipulam criaturas mágicas, e então Júlia e Tatl seguem sozinhas.

Chegando na árvore os objetos param de cantar e dançar e passam a zombar das duas, ao perguntarem sobre as bruxas eles respondem que para o azar delas elas estão chegando. As bruxas vem voando umas transformadas em vassoura e outras em um cavalo com a crina e rabo emaranhados, ao chegarem uma chaleira avisa que tem visita e logo abordam a menina e a tatu, perguntando o que querem.

Tatl cutuca Júlia que fala que as maldades delas já foram longe demais e deixaram o amigo de Tatl doente, a bruxa explica que os animais roubaram um medalhão mágico e que até devolverem elas continuariam, Tatl sussurra

que não está com eles e Júlia propõe que elas ajudem Mola e em troca eles dariam o medalhão, a bruxa concorda dede que na falta do medalhão elas iriam roubar a beleza e juventude de Júlia.

Com o trato feito Tatl e Júlia levam uma das bruxas até mola, a Bruxa o analisa bem e dá de beber de um pote, Mola tosse e cospe fora o medalhão para a surpresa de todos a bruxa irritada exige explicação e Mola fala que achava que era um biscoito, constrangida porém satisfeita a bruxa se levanta e, antes de ir, vira para Júlia e fala que mesmo assim ela tem um débito a pagar por violar o ponto de encontro, com um estalar de dedos a menina se arrepia toda e volta ao normal, a bruxa então explica que agora ela seria sua aprendiz, entrega um medalhão a ela e sai voando e falando “te vejo próxima lua cheia!”. Todos ficam felizes e Tatl abraça Mola enquanto Júlia está perplexa.

Final da tarde Júlia sai do matagal e sua mãe vem a abraçar preocupada, eles a procuraram a tarde toda, Júlia se desculpa, fala que acabou perdendo a noção do tempo, todos ficam aliviados, exceto sua vó, que sempre esteve muito calma com seu medalhão e um sorrisinho torto no rosto.

5.Referências

A BRUXARIA. **Os Familiares na Bruxaria**. 2011. Disponível em: <<http://a-bruxaria.blogspot.com.br/2012/02/os-familiares-totens-na-bruxaria.html>>. Acesso em: 08 jun. 2016.

BLAIR,PRESTON. **Cartoon Animation**. California: Walter Foster Publishing, 2001

CASCAES, FRANKLIN. **O Fantástico na Ilha de Santa Catarina**. Florianópolis: Editora UFSC, 2012.

CARTOON NETWORK. **Irmão do Jorel**. Disponível em: <<http://www.cartoonnetwork.com.br/show/irmao-do-jorel>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

CLIC RBS (Org.). **RBS 30 Anos | Franklin Cascaes**. Disponível em: <<http://www.clicrbs.com.br/especial/sc/rbs30anos/81,0,564,17775,franklin-cascaes.html>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

DOC COMPARATO, **Da Criação ao Roteiro**, Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

FLORAM. **Áreas de Preservação**. Disponível em:
<<http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/floram/index.php?cms=areas+de+preservacao>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

FLORIANÓPOLIS. FATMA. . **Parque Estadual do Rio Vermelho**. 2016. Disponível em: <<http://www.fatma.sc.gov.br/conteudo/parque-estadual-do-rio-vermelho>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

FLORIANÓPOLIS. Prefeitura Municipal de Florianópolis. Fundação Franklin Cascaes. **Franklin Cascaes**. 2016. Disponível em:
<<http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/franklincascaes/index.php?cms=franklin+cascaes&menu=1>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

FOLHA DE SÃO PAULO (São Paulo) (Ed.). **Nova Lei Rouanet empaca no calendário**. 2009. Disponível em:
<<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2009/07/597440-nova-lei-rouanet-empaca-no-calendario.shtml>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

IMDB. **A Vida e Aventuras de Juniper Lee**. 2005. Disponível em:
<<http://www.imdb.com/title/tt0419348/>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

IRMÃO do Jorel. 2016. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Irmão_do_Jorel>. Acesso em: 14 jun. 2016.

LAGOA VIRTUAL. **Lendas da Lagoa: A Mitologia Ilhoa - Algumas informações úteis sobre as bruxas**. 2016. Disponível em:
<<http://www.lagoavirtual.com/news/bruxas.htm>>. Acesso em: 09 jun. 2016.

LEI Rouanet. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lei_Rouanet>. Acesso em: 14 jun. 2016.

MANEZINHO DA ILHA (Florianópolis). **A Fauna da Ilha**. 2016. Disponível em: <<http://www.manezinhodailha.com.br/Scripts/Fauna.htm>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

NESTERIUK, SÉRGIO. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

Presidência da República Casa Civil Subchefia para Assuntos Jurídicos. **CAPÍTULO I: Disposições Preliminares**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8313cons.htm>. Acesso em: 14 jun. 2016.

SURREL, JASON. **Os Segredos dos Roteiros da Disney**. Screenplay by Disney. São Paulo: Panda Books, 2009.

THE Life and Times of Juniper Lee. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Life_and_Times_of_Juniper_Lee>. Acesso em: 14 jun. 2016.

TVPINGUIM. **Fistronaut**. Disponível em: <<http://www.fishtronaut.com/about.html>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

TV PINGUIM (São Paulo). **TV PinGuim**. Disponível em: <<http://www.tvpinguim.com.br/>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

TV PINGUIM (São Paulo). **Peixonauticos**. Disponível em: <<http://tvpinguim.com/peixonauticos/>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

UOL (São Paulo). **Sucesso no Cartoon, "Irmão do Jorel" terá 2ª temporada; conheça o desenho**. 2015. Disponível em: <<http://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2015/12/08/sucesso-no-cartoon-irmao-do-jorel-tera-2-temporada-conheca-o-desenho.htm>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

WILLIAMS, RICHARD. **The Animator's Survival Kit: A manual of Methods, Principles and Formulas**. Nova York: Faber and Faber, 2001.